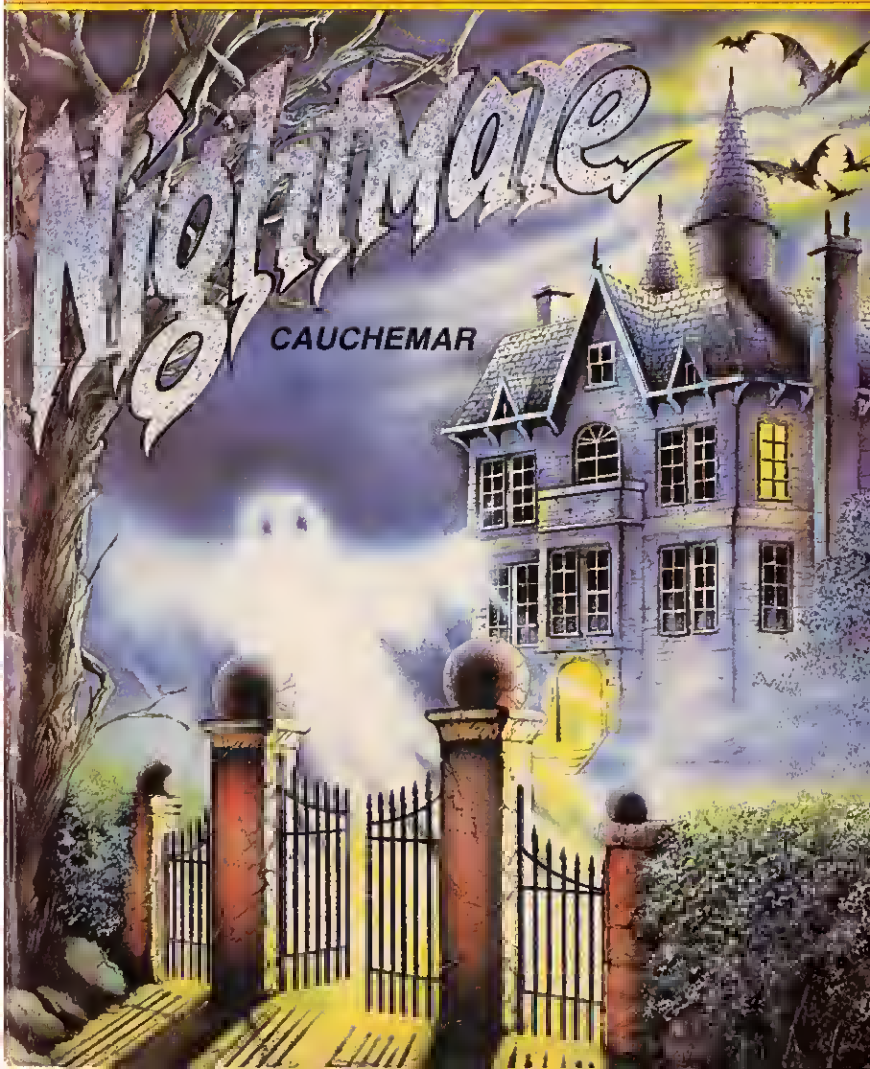


PHILIPS **VIDEOPAC** 




Instructions for use

The encircled figures in the text refer to the illustrations on the fold out flap of the back cover.

When using a Videopac game computer with built-in black and white monitor, you should set the contrast control to position 6.


NIGHTMARE


A game to be played at six different levels of skill by one or two players.


First press  (RESET)
The text "SELECT GAME" will appear on your screen.


Now you have to select the skill level at which you want to play by pressing one of the numerical keys between 1 and 6. The various levels will be explained elsewhere in these instructions.

Let us assume you want to try the easiest level first, being level 1:

Press  "071727" appears on your screen. It means that the computer wants to know how many players there will be.

Press  and the computer will play the game by itself, giving a demonstration.


Press  and it's one player against the computer, operating the left-hand control.


Press  and you have a game for two players.


Let us assume you want to play alone, against the computer:

PLAYING "NIGHTMARE" ALONE


Press 


 Well, you asked for it and there you are about to step into a nightmare, a haunted house! The front door has been closed behind you...


 Your only way out is through a hatch in the attic. It doesn't stay in one place, but changes its position from time to time.

 The ghosts are still lingering around the house, but the moment they know you are there, they will join you. When they pass through the wall, they become invisible.


You have to pass three floors to reach the attic, and may run into a ghost on each floor. You had better avoid them, because when they touch you, you are lost. They cannot take you by complete surprise however, since they first have to make themselves visible before catching you and once they are visible, they will stay that way. They can only regain their invisibility by first moving outside the house again.

 These are the ghost indicators. There's one for each floor. When an indicator is blinking, it means that the ghost is on the move!

 Each adventure consists of a series of three efforts to escape the house via the attic. The computer indicates how many efforts you have yet to make before your nightmare adventure is over.

 To make things a little more difficult for you, there is a mysterious obstacle that blocks your way up. But otherwise, you can climb, descend and wander wherever you want.

You can move the visitor with the joystick of the left hand-control.

 To make your nightmare complete, a heavy thunderstorm breaks out! Flashes of lightning hit the old mansion, creating glowing lightning balls rolling through the house. They always have the nasty habit of seeking the floor where you are. Beware, because they are lethal! The lightning balls do not effect the ghosts of course, but when the ghosts are invisible you will be able to see them briefly when lightning strikes!

Capturing a ghost

You are not completely defenceless. When you succeed in outwitting a ghost and manage to pass his floor safely, you can return. You will see that the ghost indicator has stopped blinking and it means that he is stunned to the point where you can catch him. When you touch him, he melts away and disappears.

Scoring points

There are several ways to score points:

- **10 points** every time you succeed in passing a ghost and reach the next floor.
- **25 points** for capturing the first floor ghost.
- **50 points** for capturing the second floor ghost.
- **75 points** for capturing the third floor ghost.
- **100 bonus points** when you succeed in capturing all three ghosts during one adventure.
- **100 points** when you succeed in escaping via the attic hatch.

8 The computer keeps track of your score, adding up all points scored during your three adventures within one game.

Extra bonus rounds

● Every time you succeed in escaping via the attic, you are given an extra bonus chance as indicated by the chance counter.

Handicap for good players

When you manage to collect too many points, the computer automatically makes things a little more difficult for you by switching over to the next level of skill.

Num- ber of points	Skill level	Number of obsta- cles	Secret exit
--	1	1	No
500	2	2	No
750	3	3	Yes *
1000	4	4	Yes **
1250	5	5	Yes **
1500	6	6	Yes **

Thunderbolts keep hitting the house and the escape hatch is moving irregularly at all skill levels.

The Secret Exit

- * Playing at level 3 you will see no escape hatch. It will only reveal itself after you have captured at least one ghost.
- ** ● Playing at level 4, 5 or 6 you will not see a hatch either. Now you first have to capture a ghost on the second or third floor. When you do, a chest containing the ground plan of the house appears. You have to reach and touch that plan before the secret exit is revealed to you. You do not score any points for reaching the plan.

You do not have to start at level 1 of course, as we explained earlier. You may choose the starting level yourself. In that case the computer will again switch to a higher level

when you have collected the required number of points.

The end of a game

One game consists of at least 3 nightmare adventures. Each adventure can end in three different ways:

a. When you are caught by one of the ghosts

You keep the points you have scored during that particular round.

b. When you are hit by a lightning ball

Here again, you keep the points you have scored during that round.

c. When you fall through a trapdoor

This will happen every time you are standing still for too long, so keep moving as much as possible. In this case you lose the points you have scored during that particular round, but not the round as such. You can then start again.

Top score

● Your total score for the series of adventures is automatically transferred to the left-hand side of the counter-bar. It will remain there until you reach a higher score.

Next series of adventures

● Playing against the computer you keep playing as the visitor. To start a new series of three adventures, you first have to key-in


your name (maximum of six letters). The remaining question marks are removed by pressing the SPACE key. Immediately after you have finished that, the next game will start.

If you do not succeed in scoring more than in a previous game, the next game will start automatically. You keep operating the left-hand control.


Competition against the computer

This way you can organise a competition between various players, each playing against the computer. The computer will tell you which is the highest scoring player.

PLAYING "NIGHTMARE" WITH TWO

First press  (RESET)

Now select the level of skill by pressing one of the numerical keys between 1 and 6.

Then press 

Both players take turns as visitor or ... the ghosts! After each game (a series of three or more adventures) the roles between both players change.

The player operating the left-hand control will be first to play the part of the visitor. The same rules apply here as when playing against the computer.

The player operating the right-hand control is in control of the ghosts. Here's how:

First floor ghost

Pull the joystick towards you and move it to the right or left to move him across the floor.

Second floor ghost

Simply move the joystick to the right or left.

Third floor ghost

Push the joystick forward and move it to the right or to the left to move the ghost.

The ghosts can only operate in a horizontal plane

This means that a ghost cannot move from one floor to another.

Making a ghost visible and invisible again

When a ghost passes through the well, entering the house, it automatically becomes invisible. In this condition he is harmless. If you want your ghost to catch the visitor, you have to make him visible first by pressing the action button of your hand-control while you have the joystick in the right position to control that particular ghost. From this moment on, he will remain visible unless you move him outside the house and back in again.

Scoring points

Only the visitor can score points, just like when playing against the computer. He can also earn bonus rounds by making his escape through the attic hatch.


When the adventure counter has counted down to "00", the roles of both players change. Now the right-hand control directs the visitor while the left-hand control is used to manoeuvre the ghosts. The computer keeps track of the highest score in a series of games.

Die In einem Kreis stehenden Zahlen des Textes entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

Bei Verwendung eines Videopac-Spielcomputers mit eingebautem Schwarzweiß-Monitor ist der Kontrastregler in Stellung 6 zu bringen.

NIGHTMARE (Alptraum)

Ein Spiel mit 6 Schwierigkeitsgraden für 1 oder 2 Spieler.

Erst  (RESET) drücken
Auf dem Bildschirm erscheint der Text "SELECT GAME" (Spiel wählen).

Anschließend wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Hierzu drücken Sie eine der Zifferntasten 1 bis 6. Die Schwierigkeitsgrade werden weiter unten erläutert.

Angenommen, Sie wünschen die leichteste Stufe, nämlich Stufe 1.

1 drücken

Auf dem Bildschirm erscheint:
"0?1?2?"

Dies bedeutet, dass der Computer wissen möchte, wieviel Personen am Spiel teilnehmen.

0 Der Computer spielt das Spiel zur Demonstration selbständig durch.

1 1 Spieler nimmt es mit dem Computer auf; er bedient den linken Handregler.

2 Mit dieser Taste schalten Sie auf ein Spiel für 2 Personen.

Angenommen, Sie wollen allein gegen den Computer spielen.

"NIGHTMARE", GESPIELT VON 1 PERSON ALLEINE

1 drücken

1 Nun gibt es kein Zurück mehr! Die Eingangstür des Hauses ist hinter Ihnen ins Schloß gefallen. – das Gruselabenteuer nimmt seinen Lauf.

2 Ihr einziger Ausweg führt über eine Luke im Dachboden. Diese Luke bleibt aber nicht an Ort und Stelle, sondern ändert von Zeit zu Zeit ihre Lage.

3 Noch lauern die Gespenster draußen vor dem Haus, aber sobald Sie das Spukhaus betreten haben, werden sie sich Ihnen in bedrohlicher Weise nähern. Die Gespenster können durch die Wend ins Haus eindringen und werden dabei unsichtbar.

Drei Etagen sind es bis zum Dachboden, und auf jeder Etage kann Ihnen ein Gespenst begegnen. Meiden Sie solche Begegnungen, denn wenn Sie von einem Gespenst berührt werden, sind Sie verloren. Aber völlig überrumpelt werden können Sie nicht, weil sich die Gespenster – kurz bevor sie den Besucher

packen – immer erst sichtbar machen müssen. Einmal sichtbar geworden, *bleiben* sie es. Um wieder unsichtbar zu werden, müssen sie das Haus zwischendurch verlassen und erneut eindringen.

4 Dies sind die Gespenssmelder. Einer für jede Etage. Blinkt der Melder, so bedeutet dies, daß sich ein Gespenst naht!

5 Jedes Spiel umfaßt 3 Fluchtversuche über den Dachboden. Der Computer zeigt an, wieviel Fluchtversuche noch zu machen sind, bevor Ihr Gruselabenteuer vorüber ist.

6 Um Ihnen die Sache nicht zu leicht zu machen, gibt es da noch ein geheimnisvolles Hindernis, das Ihnen den Weg nach oben versperrt. Ansonsten können Sie sich aber frei nach oben und unten, nach rechts und links bewegen.

Sie lenken den Besucher mit dem Daumenhebel des linken Handreglers.

7 Um das Maß voll zu machen, bricht noch ein schweres Gewitter los. Grelle Blitze treffen das alte Landhaus. Dabei entstehen feurige Kugelblitze, die durch das ganze Haus rollen; diese haben die unangenehme Eigenschaft, dass sie gerade immer in der Etage auftreten, in der sich der Besucher befindet. Vorsicht, die Dinger sind für Sie tödlich! Den Gespenstern können sie natürlich nichts

anhaben, unsichtbare Gespenster werden aber im flackernden Licht des Blitzes kurz sichtbar.

Die "Beseitigung" eines Gespenstes

Übrigens, - ein bißchen wehren können Sie sich schon: wenn es Ihnen nämlich gelingt, ein Gespenst zu übertölpeln, d.h. wenn Sie ungeschoren durch die betreffende Etage kommen, so dürfen Sie wieder umkehren. In diesem Fall blinkt der Gespenstmelder nicht mehr. Das bedeutet, daß das Gespenst betäubt ist, so daß Sie es unschädlich machen können. Wenn Sie das verblüffte Gespenst berühren, löst es sich einfach in nichts auf.

Punktwertung

Zum Punktesammeln haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- **10 Punkte** erhalten Sie immer dann, wenn es Ihnen gelingt, ungeschoren an einem Gespenst vorbeizukommen und die nächsthöhere Etage zu erreichen.
- **25 Punkte** erhalten Sie, wenn Sie das Gespenst der ersten Etage beseitigt haben.
- **50 Punkte** bekommen Sie für das Gespenst der zweiten Etage.
- **75 Punkte** für das Gespenst der dritten Etage.
- **100 Extrapunkte** gibt es, wenn es Ihnen gelingt, alle drei Gespenster in einem einzigen Abenteuer unschädlich zu machen.
- **100 Punkte**, wenn Ihnen die Flucht über die Dachluke gelingt.

Der Computer zeigt laufend den Spielstand an; er addiert alle Punkte, die Sie in den drei Gruselrunden eines Spiels erzielt haben.

Extra-Spielrunden

Immer wenn Ihnen die Flucht über die Dachluke gelungen ist, erhalten Sie eine zusätzliche Chance; dies wird vom Rundenzähler angezeigt.

Handicap für gute Spieler

Sollten Sie mit Leichtigkeit massenhaft Punkte einheimsen, so macht der Computer die Sache für Sie automatisch etwas schwieriger: er schaltet auf den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad um.

Zahl der Punktegrad	Schwierigkeitsgrad	Zahl der Hindernisse	Geheimausgang
--	1	1	nein
500	2	2	nein
750	3	3	ja *
1000	4	4	ja **
1250	5	5	ja **
1500	6	6	ja **

Bei allen Schwierigkeitsgraden wird das Haus laufend von Blitzen getroffen, und die Dachluke ändert von Zeit zu Zeit ihre Lage.

Der Geheimausgang

Beim Schwierigkeitsgrad 3 sehen Sie zunächst überhaupt keine Fluchtlücke. Diese wird erst sichtbar, wenn Sie

mindestens 1 Gespenst unschädlich gemacht haben.

- Auch bei den Schwierigkeitsgraden 4, 5 oder 6 sehen Sie zunächst überhaupt keine Dachluke. In diesen Fällen müssen Sie erst ein Gespenst auf der zweiten oder dritten Etage überwäligen. Dann erscheint auf dem Bildschirm ein Schrank, in dem sich der Grundriß des Hauses befindet. Sie müssen nun an den Grundriß herankommen und ihn berühren. Dann wird der Geheimausgang sichtbar. Punkte bekommen Sie dafür aber nicht.

Wie bereits erwähnt, brauchen Sie natürlich nicht mit dem Schwierigkeitsgrad 1 zu beginnen, - die Wahl des Startniveaus steht Ihnen völlig frei. Auch jetzt schaltet der Computer automatisch auf eine höhere Stufe um, sobald Sie Ihr Soll an Punkten erreicht haben.

Ende des Spiels

Ein Spiel umfasst mindestens 3 Gruselrunden. Jede Runde kann auf dreierlei Weise zu Ende gehen:

a. Sie werden von einem

Gespenst berührt

Sie behalten dann die Punkte, die Sie in der betreffenden Spielrunde erzielen konnten.

b. Sie werden von einem

Kugelblitz getroffen

Auch in diesem Fall behalten Sie die in der betreffenden Runde gewonnenen Punkte.

c. Sie stürzen durch eine Falltür

Dies passiert immer dann, wenn Sie zu lange stehen bleiben (daher immer in Bewegung bleiben!). In diesem Fall verlieren Sie die Punkte der betreffenden Runde, jedoch nicht die Runde als solche; Sie dürfen noch einmal beginnen!

Gesamtpunktergebnis

Das Gesamtpunktergebnis, das Sie in den Spielrunden erzielt haben, erscheint automatisch links unten im Spielstandanzeigefenster, und zwar solange, bis Sie in einem der folgenden Spiele Ihre Leistung verbessern.

Das nächste Spiel


Wenn Sie gegen den Computer spielen, bleiben Sie ständig Besucher. Zum Starten eines neuen Spiels von 3 Gruselrunden müssen Sie erst Ihren Namen eintippen (maximal 6 Buchstaben). Die verbleibenden Fragezeichen löschen Sie durch Drücken der SPACE-Taste. Unmittelbar danach beginnt das nächste Spiel.


Wenn Sie kein besseres Punktergebnis als vorher erreichen, wird automatisch das nächste Spiel gestartet. Sie bedienen nach wie vor den linken Handregler.

Wettkampf mehrerer Spieler gegen den Computer

Diese Variante erlaubt einen Wettkampf zwischen mehreren Spielern, die nacheinander einzeln gegen den Computer antreten. Der Computer meldet, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

"NIGHTMARE", GESPIELT VON 2 SPIELERN

Erst  (RESET) drücken
Dann den Schwierigkeitsgrad wählen. Hierzu eine der Zifferntasten 1 bis 6 drücken.

Dann  drücken

Die beiden Teilnehmer übernehmen abwechselnd die Rolle des Besuchers oder des Gespenstes. Nach jedem Spiel - d.h. nach jeweils 3 oder mehr Gruselrunden - werden die Rollen getauscht.

Derjenige Spieler, der den linken Handregler bedient, übernimmt als erster die Rolle des Besuchers. Die gleichen Regeln gelten beim Spiel gegen den Computer.

Derjenige, der den rechten Handregler bedient, lenkt die Gespenster. Das geht wie folgt:

Gespenst der ersten Etage

Ziehen Sie den Daumenhebel auf sich zu. Durch Nachrechts- oder Nachlinksdrücken des Hebels können Sie das Gespenst hin und her dirigieren.

Gespenst der zweiten Etage

Den Daumenhebel einfach nach rechts oder links drücken.

Gespenst der dritten Etage

Hebel nach hinten drücken. Zum Dirigieren des Gespenstes Hebel nach links bzw. rechts bewegen.

Die Gespenster können sich nur waagrecht nach links oder rechts bewegen

Dies bedeutet, daß sie nicht von einer Etage zur anderen überwechseln können.

Wie man ein Gespenst sichtbar und wieder unsichtbar macht

Um ins Haus zu gelangen, geht das Gespenst einfach durch die Wand. Es wird dabei automatisch unsichtbar. In diesem Zustand ist es völlig harmlos. Wenn Ihr Gespenst den Besucher packen soll, müssen Sie es kurz vorher sichtbar machen. Dazu drücken Sie die Aktionstaste Ihres Handreglers. Der Daumenhebel muss sich dabei natürlich in der richtigen Etagenstellung befinden. Allerdings ist das Gespenst jetzt bleibend sichtbar, es sei denn, daß Sie es zwischendurch nach draußen und wieder zurück ins Haus schicken.

Wer bekommt die Punkte?

Nur der Besucher kann Punkte gewinnen. - ebenso wie beim Einzelspiel gegen den Computer. Außerdem kann er Extrarunden gewinnen, wenn er durch die Dachluke entkommt.

Wenn der Gruselrundenzähler bis auf "00" heruntergezählt hat, wechseln die beiden Spieler ihre Rollen. Jetzt steuert der rechte Handregler den Besucher, der linke die Gespenster. Der Computer zeigt das höchste Punktergebnis an, das in einer Reihe von Spielen erzielt wurde.

Ask your dealer about the other Videopac and Videopac + games:

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Race | 24. Flipper Game |
| Spin-out | 25. Skiing |
| Cryptogram | 26. Basket Game |
| 2. Pairs | 27. Electronic Table Football |
| Space rendezvous | 28. Electronic Volleyball |
| Logic | 29. Dam Buster |
| 3. American Football | 30. Battlefield |
| 4. Air-sea war | 31. Musclan |
| Battle | 32. Labyrinth Game |
| 5. Blackjack | Supermind |
| 6. Tenpin Bowling | 33. Jumping Acrobats |
| Basketball | 34. Satellite Attack |
| 7. Mathematician | 35. Electronic Billiards |
| Echo | 36. Electronic Soccer |
| 8. Baseball | Electronic Ice Hockey |
| 9. Computer Programmer | 37. Monkeyshines |
| 10. Golf | 38. Munchkin |
| 11. Cosmic Conflict | 39. Freedom Fighters |
| 12. Take the Money and Run | 40. 4 in 1 Row |
| 13. Playschool Math | 41. Conquest of the World |
| 14. Gunfighter | 42. Quest for the Rings |
| 15. Samurai | 43. Pickaxe Pete |
| 16. Depth Charge | 44. Crazy Chase |
| Marksman | 45. Morse |
| 17. Chinese Logic | 46. The Great Wall Street Fortune Hunt |
| 18. Laser War | 47. The Mousing Cat |
| 19. Catch the Ball | 48. Backgammon |
| Noughts and Crosses | 49. Turtles |
| 20. Stone Sling | C7010. Chess |
| 21. Secret of the Pharaohs | 51. Terrahawks |
| 22. Space Monster | 52. Killer Bees |
| 23. Las Vegas Gambling | 53. Nightmare |

Printed in France
Copyright protection is claimed
on the program stored within
the cartridge

© 1983 Philips Export B.V.

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 12480

Imp. Martineq - Ivry

PHILIPS

